

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. BNN, “Pengertian Narkoba Dan Bahaya Narkoba Bagi Kesehatan,” 2019. <https://bnn.go.id/pengertian-narkoba-dan-bahaya-narkoba-bagi-kesehatan/>
- [2] A. Mulachela, “Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain),” *Indones. J. Glob. Discourse*, vol. 2, no. 2, pp. 32–51, 2020, doi: 10.29303/ijgd.v2i2.17.
- [3] D. Jayanti, J. I. Septiani, I. C. Sayekti, I. Prasajo, and I. Yuliana, “Pengenalan Game Edukasi sebagai Digital Learning Culture pada Pembelajaran Sekolah Dasar,” *Bul. KKN Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 184–193, 2021, doi: 10.23917/bkkndik.v3i2.15735.
- [4] D. J. Umbara and G. Hermawan, “Game Edukasi untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia,” *14th Semin. Intell. Technol. Its Appl.*, no. Smart and Intelligent Technology Application for Distributed Generation Systems, pp. 321–325, 2013, doi: 10.13140/RG.2.1.2621.3283.
- [5] Arafat Febriandirza, “Perancangan Aplikasi Absensi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin,” *Pseudocode*, vol. 6, no. 1, pp. 53–59, 2019, [Online]. Available: www.ejournal.unib.ac.id/index.php/pseudocode%0APERANCANGAN
- [6] A. V. Vitianingsih, “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini,” *Inf. J. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 1, 2017, doi: 10.25139/inform.v1i1.220.
- [7] R. Windawati and H. D. Koeswanti, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 2, pp. 1027–1038, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i2.835.
- [8] A. Yuda, I. N. Degeng, and Y. Soepriyanto, “Pengembangan Puzzle Game Tentang Keragaman Budaya Indonesia Berbantuan Interactive Whiteboard,” *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 425–434, 2020, doi: 10.17977/um038v3i42020p425.
- [9] C. Farida, D. Destiniar, and N. F. Fuadiah, “Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data,” *Plusminus J. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 1, pp. 53–66, 2022, doi: 10.31980/plusminus.v2i1.1521.
- [10] R. B. B. Sumantri, W. Setiawan, and D. N. Triwibowo, “RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA JASA DESAIN LOGO DENGAN,” vol. 6, no. 2, pp. 157–163, 2022.
- [11] J. P. Haromunthe and J. Riyanto, “Pembuatan Game 3D Corona Survival Menggunakan Unity Berbasis Android,” *OKTAL J. Ilmu Komput. Dan Sains*, vol. 1, no. 09, pp. 1355–1359, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/569>
- [12] M. R. Siregar and N. Nelmiawati, “Game 3D ‘Lawan Narkoba’ Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC),” *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 4, no. 1, pp. 24–31, 2020, doi: 10.30871/jamn.v4i1.1634.
- [13] M. F. Nahdah, N. I. Syahputri, and ..., “Game Edukasi Pengenalan Suku Di Sumatera Utara,” *SNASTIKOM Semin. Nas. Teknol. Inf. Komun.*, 2021, [Online]. Available: <http://prosiding.snastikom.com/index.php/SNASTIKOM2020/article/download/102/93>
- [14] J. Enstein, K. J. Taku Neno, and F. S. Tanggur, “Perancangan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Monopoli Budaya Ntt Menggunakan Genially,” *HINEF J. Rumpun Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 78–85, 2022, doi: 10.37792/hinef.v1i2.628.
- [15] A. Nugrahardiawan, E. B. Cahyono, and L. Husniah, “Don’t Panic Game Android Sebagai Media Sosialisasi Mitigasi Bencana Kebakaran Skala Rumah Tangga,” *J. Repos.*, vol. 2, no. 3, pp. 287–296, 2020, doi: 10.22219/repositor.v2i3.494.
- [16] A. J. Kurniawan, C. Hermawan, P. Studi, S. Informasi, and U. D. Ali, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android,” *J. Penelit. Dosen Fikom*, vol. 10, no. 2, pp. 1–5, 2019, [Online]. Available:

<http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/137/132>

- [17] Apriyanto Apriyanto and Lasodi Saputra Ishak, “Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online,” *J. Elektron. Sist. Inf. dan Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 64–72, 2016.
- [18] “<https://lib.mercubuana.ac.id/>”.
- [19] M. Admelia, N. Farhana, S. S. Agustiana, A. I. Fitri, and L. Nurmalia, “Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan,” *KACANEGARA J. Pengabd. pada Masy.*, vol. 5, no. 2, p. 177, 2022, doi: 10.28989/kacanegara.v5i2.1087.
- [20] J. Ferdinan Lidwinanta and H. B. Dirgantara, “Pengembangan Gim Edukasi Penggunaan Listrik Bijak Berbasis Android,” *KALBISIANA, J. Mhs. Inst. Teknol. dan Bisnis Kalbis*, vol. 8, no. 1, pp. 1123–1134, 2022.
- [21] M. H. S. Abidin and Y. Ardian, “Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Network Berbasis Web Menggunakan Html5,” *Tek. Inform.*, pp. 1–7, 2015.
- [22] D. Nurdiana and A. Suryadi, “Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc,” *J. Petik*, vol. 3, no. 2, p. 39, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i2.149.
- [23] A. W. Soejono, A. Setyanto, and A. F. Sofyan, “Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO),” *Respati*, vol. 13, no. 1, pp. 29–37, 2018, doi: 10.35842/jtir.v13i1.213.
- [24] R. Tri Sakti, “Game Edukasi Pengenalan Tumbuhan Hijau Untuk Sekolah Dasar,” p. 2, 2018.
- [25] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, “Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s,” *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 4, no. 3, pp. 152–161, 2020, doi: 10.23887/ijnse.v4i2.28864.